861509
II

GRA PIŁKĄ NOŻNĄ

ZASADY · PRAWIDŁA · WSKAZÓWKI

KRÓTKI PODRĘCZNIK DLA PUBLICZNOŚCI I DLA GRAJĄCYCH

WYDANY STARANIEM

KLUBU SPORTOWEGO „CRACOVIA"

KRAKÓW 1910

SKŁAD GŁÓWNY W KSIĘGARNI POLSKIEJ F. E. EBERTA W KRAKOWIE, UL. FLORYAŃSKA

861509

II

Pierwsza część tego wydawnictwa podaje w krótkiem streszczeniu najważniejsze przepisy i krótki przebieg gry w piłkę nożną. Część ta przeznaczona jest dla publiczności szerszej; każdy, będący pierwszy raz na rozgrywającym się »matchu«, przejrzawszy te kartki, będzie w stanie oryentować się w przebiegu gry.

Część druga zawiera dosłowny przekład prawideł, obowiązujących we wszystkich Związkach sportowych, należących do „*Fédération Internationale de Football Association*“ zatem we wszystkich wielkich organizacyach europejskich, także *w* „*Englisch Football Associatiation*“, „*Deutscher Fussballverband*“, i w »Austyackim Związku footballowym«. Obok prawideł podane są komentarze do każdego paragrafu, potrzebne zarówno dla sędziego i dla grających. W tej przejrzystej formie opracowali je pp. Theodor Hollei, Hugo Meissl i V. F. Vykoukal, najwybitniejsi członkowie wiedeńskiego »kollegium sędziowskiego« Związku Austryackiego. Dzięki uprzejmości tych Panów i ich łaskawemu pozwoleniu, możemy podać przekład ich pracy, która dla każdego uczestnika gry w każdej wątpliwości przyniesie wyjaśnienie i rozstrzygnięcie.

W części trzeciej podajemy oparte na doświadczeniu wskazówki praktyczne, które z korzyścią przeczyta początkujący w grze.

Szerzące się i u nas także, za wzorem zagranicy, zamiłowanie do gier i zabaw ruchowych, napotyka na różne przeszkody; do nienajmniejszych należy brak dostatecznej literatury fachowej. Może nasze wydawnictwo wypełni pewną lukę i zyska uznanie, przynosząc praktyczną korzyść poświęcającej się szlachetnemu sportowi młodzieży.

W Krakowie, we wrześniu 1910.

K. S. „Cracovia“.

PLAN BOISKA.



A Szerokość bramki 7·3 *m*
B. Szerokość pola bramkowego 18·25 *m*
C Linia boczna pola bramkowego 5·5 *m*
D Szerokość pola bramkowego przy bramce po obu stronach 5·5 *m*
E Szerokość pola karnego przy bramce 16·5 *m*
F Linia boczna pola karnego 16·5 *m*
G Szerokość pola karnego 41·25 *m*
H Łuk rzutu narożnego 1 *m*
I Punkt rzutu karnego (11 *m* od bramki)

ZASADY GRY.

Terenem gry jest boisko trawnikowe około 100 metrów długości, około 75 szerokości. Na środku każdego boku krótszego stoi bramka szerokości 7 m. 30 cm., wysokości 2 m. 40 cm. Boisko jest podzielone na dwie połowy; każdą z nich zajmuje partya, złożona normalnie z 11 graczy; każda ma kostyumy jednego koloru, t. zw. barwy klubu. Według zwyczaju jeden z graczy każdej partyi, bramkarz, może mieć biały trykot.

O 5·5 metrów od bramki znajduje się linia ograniczająca »pole bramkowe«; o 16·5 m. zaś linia ograniczająca »pole karne«. Każdy róg boiska oznaczony jest chorągiewką. Bramka, piłka i chorągiewki są jedynymi przyborami gry.

Zadaniem każdej partyi jest staranie, aby piłkę gumową, obciągniętą skórą, wpędzić jaknajczęściej w bramkę przeciwnika. Równocześnie ta sama partya przeszkadza partyi przeciwnej, która ma ten sam cel wobec antagonisty. Partya, wpędziwszy piłkę do bramki przeciwnika, »zdobywa« ją, czyli otrzymuje punkt. Gra trwa zawsze normalnie trzy kwandranse, z pauzą dziesięciominutową. Zwycięża partya, która zdobędzie w tym czasie większą liczbę punktów Zwycięztwo oznacza się liczbami zrobionych bramek i mówi się: Klub A. pokonał klub B. 5:0, czyli znaczy to, że klub A. wpędził piłkę do bramki klubu B. pięć razy, a klub B. do klubu A. tylko dwa razy, jest zatem pokonany.

Przyjęta powszechnie w Europie gra piłki nożnej nosi nazwę »Association«, a odznacza się tem, że zasadniczo dotykać nie wolno piłki ręką, w przeciwieństwie do amerykańskiej piłki nożnej »Rugby«, przy którym wolno uderzać piłkę rękami. W naszej grze, »Association«, wolno uderzać i zatrzymywać piłkę całem ciałem z wyjątkiem ręki i ramienia.

Gra jest tak wytężająca że tylko bardzo zdrowi i młodzi ludzie mogą w niej brać udział. Ponadto muszą mieć systematycznie prowadzony *trening*, zwłaszcza w szybkim biegu i skokach.

Gracze ustawiają się w cztery linie, z których każda ma swą nazwę i ściśle określone zadania.

W bramce, w środku stoi b r a m k a r z, bezpośredni obrońca w chwilach ostatniego niebezpieństwa. Staje tu najbardziej rutynowany, najprzytomniejszy i najzręczniejszy gracz. Jemu jednemu z całej partyi wolno w każdej chwili chwycić piłkę w ręce gdy piłka ma już wpaść do bramki, lub odbić ją pięścią. Natomast nie wolno mu piłki nosić więcej nad dwa kroki. Przy trzecim musi ją rzucić na ziemię. Piłki, wpadające do bramki chwyta w ręce lub odbija dłonią, ostatecznie nogą. Gdy piłka wpada w bramkę bokiem od niego o parę kroków, tak szybko, że już nie zdążyłby nadbiedz na czas, wtedy rzuca się na ziemię i chwyta ją rękami. Jeżeli bramkarz trzymający piłkę

wpadnie do wnętrza bramki, lub jeśli go wepchną do niej przeciwnicy, bramka jest zdobyta, gdyż zasadą jest, że bramkę »liczy się« wtedy, jeżeli piłka w jakikolwiek sposób wpadnie poza jej linię. Piłka, która się odbije od bramki, a ani na chwilę nie wejdzie połową obwodu do wnętrza, nie liczy się. Mylnem jest zdanie, że bramkarz jest w stanie obronić każdy rzut.

Przed bramkarzem stoi obrona, złożona z dwóch obrońców *(back)*. Główną cechą obrońcy musi być siła fizyczna i pewność rzutu. Gdy przeciwnik zbliża się już z piłką do pola bramkowego, obowiązkiem obrońcy jest odkopnąć piłkę jaknajdalej ku bramce przeciwnika, aby punkt walki przenieść na drugą stronę boiska. Na obrońców wybierają drużyny graczy wysokiego wzrostu, aby mogli głową chwytać wysokie rzuty. Dobre są rzuty dalekie, płaskie. Popularne a efektowne, t. zw. »świece«, wysoko w górę, nie mają wartości.

Następna linia, pomoc, składa się z trzech graczy, pomocników *(halfback)*. Zadaniem ich jest podjąć piłkę od obrońców i podprowadzić jak najdalej ku bramce przeciwnej, aby tam podać swemu »napadowi«, który przypuszcza ostatni już atak. Równocześnie mają oni paraliżować ataki napadu przeciwnika i niedopuścić piłki do linii własnej obrony. Bez dobrej »pomocy«, nie zdziała nic linia nawet najlepszych graczy z »napadu«. Główną cechą pomocnika musi być szybkość, zwłaszcza w biegu; pozatem, musi być w pogotowiu, by w stosownej chwili módz »strzelić« do bramki z dużej odległości, gdy przed sobą nie będzie miał własnego napastnika, któremu mógłby skutecznie podać piłkę do »strzału«. Bardzo potrzebną jest dla pomocnika umiejętność odbijania piłki głową. Pod względem moralnym obok przytomności umysłu musi posiadać znaczną dozę zaparcia się miłości własnej: jego gra, chociaż poniekąd najważniejsza dla ostatecznego wyniku, jest najmniej efektowną i taką musi być zawsze.

Linia przednia, najbliższa bramki przeciwnika, to linia »napadu« *(forward)*. Składa się na nią pięciu graczy. Cechować ich musi szybkość decyzyi, temperament i umiejętność kopania piłki pewnie, to jest w zamierzonym kierunku, a szybko i mocno. Napastnik środkowy *(center-forward)* i dwaj łącznicy, prawy i lewy stojący obok niego mają za zadanie podaną im piłkę »strzelić« w bramkę, tak szybko, by bramkarz nie mógł się zoryentować, a tak mocno, by nawet chwyciwszy, nie mógł jej utrzymać i przepuścił do wnętrza bramki. Dwaj skrajni napastnicy zwykle do »strzału« nie dochodzą; ich zadaniem jest doprowadzić piłkę jaknajdalej do linii bramkowej, wzdłuż boku boiska, na jego koniec i stamtąd łukiem przez powietrze podać trzem środkowym napastnikom tuż przed bramkę. Nazywa się to »centrowaniem«.

Kieruje grą sędzia, o ile możności gracz wytrawny, a w każdym razie bystry obserwator z wyćwiczonym wzrokiem i doskonałą znajomością prawideł. Oczywiście sprawiedliwość i bezstronność musi mieć nieskazitelną. On czuwa nad poprawnością i prawidłowością gry, jego wyrok jest rozstrzygający, bez prawa opozycyi, a jego władza sięga tak daleko, że w każdej chwili może wykluczyć gracza za większe przewinienie. Dopomagają mu sędziowie liniowi, po jednym na każdym dłuższym boku boiska, i po jednym przy każdej bramce, z chorągiewkami w rękach, którzy przedewszystkiem baczą, czy piłka nie wyszła poza obręb boiska *(aut)*. Sędzia daje znaki gwizdkiem: gdy ten zabrzmi, gra się przerywa, gdy się odezwie, rozpoczyna się na nowo. Pauzę zaznacza się podwójnem gwizdnięciem, koniec gry potrójnem. Sędziowie liniowi

komunikują swe obserwarcye sędziemu ruchami chorągiewek.

Po ustawieniu się graczy, rozpoczyna się partya na znak dany przez sędziego. Piłkę umieszczoną na samym środku boiska, uderza nogą środkowy napastnik partyi, wybranej losem; uderza oczywiście w kierunku bramki przeciwnika. By do niej dojść, prawie nigdy nie jest możliwem proste, bezpośrednie uderzanie: naprzeciwko partyi atakującej stoi broniąca, z której każdy gracz stara się piłkę zawrócić z drogi i przenieść ją na pole przeciwnika.

Aby piłkę doprowadzić do zamierzonego celu, gracz zamiast wprost, musi nieraz kopać piłkę w bok, ponad głowy grających przeciwników lub nawet w tył, aby piłka obeszła dookoła stojącego naprzeciwko gracza partyi przeciwnej, a doszła do gracza swojego. Wybór, komu i jak podać piłkę, wzajemne zrozumienie między graczami swoich celów, osiągnięcie ich, — suma tych epizodów gry nosi nazwę kombinacyi. Stopień tej kombinacyi: pomysłowość i solidarność graczy, oczywiście przy pewnej podstawowej wprawie fizycznej, stanowi o wartości klubu, a zazwyczaj i o zwycięztwie. Drużyna złożona z samych wybornych graczy, gdy nie posiada daru kombinacyi lub nie jest »zgrana« długiem wspólnem ćwiczeniem, musi uledz drużynie, której poszczególni członkowie są może osobiście słabszymi w grze, ale którzy umieli wytworzyć wprawny, rozumiejący się, a inteligentny zespół.

W czasie gry zdarzy się często, że piłka »pójdzie na *aut*, to znaczy wyjdzie poza granice boiska. Czasem jest to rzeczą wypadku, czasem umyślnem wytrąceniem przez gracza, który inaczej nie jest w stanie odebrać piłki przeciwnikowi. Jeżeli piłka wyjdzie poza linię boczną, dłuższą, sędzia liniowy daje znak chorągiewką, a jeden z graczy partyi przeciwnej, nie tej, która piłkę wypchnęła, ujmuje piłkę w ręce, staje na miejscu linii, w którem piłka przeszła na zewnątrz i wrzuca ją na boisko z powrotem. Zwykle ten »rzut rękami« wykonywa jeden z »pomocy«. Jest to jedyny wypadek, w którym nie-bramkarzowt wolno dotknąć rękoma piłki.

Jeżeli piłka przejdzie przez linię bramkową, (krótszy bok boiska) dalsze postąpienie z nią zależy od tego, która z partyi ją wypchnęła. Jeżeli to uczyniła strona atakująca, zatem, jeśli piłka przeszła poza linię bramkową przeciwnika, wówczas bramkarz strony broniącej się bierze piłkę, stawia ją przed swoją bramkę i albo on sam albo jeden z »obrońców« wykonywa »rzut z pod bramki« w kierunku bramki przeciwnika, oczywiście jak najdalej. W ten sposób partya taka, wypchnąwszy na polu bramkowym piłkę poza pole, niejako za karę odrazu przemienia się z atakującej w atakowaną.

Jeszcze dotkliwszą karę — choć w ścisłem znaczeniu karą to nie jest — ponosi partya, która wypchnęła piłkę poza boisko, na własnej linii bramkowej. Wtedy sędzia wymierza »rzut z rogu«, rzut niebezpieczny, gdyż jeśli jest wzorowo wykonany, łatwo wprowadza piłkę w bramkę. »Rzut z rogu«, czyli w skróceniu »róg« polega na tem, że jeden z graczy atakujących (zwykle napastnik) ustawia piłkę w samym rogu boiska przy chorągiewce, i kopie ją, starając się wycelować tuż przed samą bramkę. Przed nią już ustawili się wszyscy gracze z obu partyj (z wyjątkiem bramkarza przeciwnego). Gdy piłka zatoczywszy łuk spadnie, atakujący starają się głowami wepchnąć ją do bramki, ich przeciwnicy przeszkają temu. Nawet jeśli się nie uda zdobyć odrazu bramki, walka w następnych chwilach toczy się tuż pod nią, co zawsze mieści w sobie niezpieczeństwo.

Właściwe kary, wymierzane na całe partye (zatem nie na poszczególnych graczy, którzy mogą być albo napomniani albo wykluczeni przez sędziego) polegają na tem, że sędzia wymierza »rzut wolny« albo »rzut karny«.

»Rzut wolny« jest to pozbawienie piłki jednej partyi, polega na tem, że gdy sędzia zauważy jakieś przewinienie, przerywa grę i odbiera piłkę partyi, której gracz zawinił, wówczas jeden z graczy partyi przeciwnej, kopie uderza piłkę w kierunku odwrotnym, a więc ku bramce partyi, która ma być ukarana. Tensamem zmienia się »za karę« odrazu sytuacya gry i bądź co bądź staje się niekorzystniejszą dla partyi winowajcy. Rzut wolny dokonywa się z tego miejsca, na którem popełniono przekroczenie.

Takie same przekroczenie popełnione na »polu karnem«, a zatem w odległości poniżej 16 metrów od bramki atakowanej, się podlega »rzutowi karnemu«. Jest to rygor surowy, gdyż poprawnie wykonany rzut karny zawsze jest uwieńczony powodzeniem: piłka wpada do bramki. W bramce staje bramkarz, o 11 metrów przed nim wprost kładzie się na ziemi piłkę za nim jeden z napadu partyi atakującej. Między tymi dwoma graczami nie wolno stać nikomu, nikomu też nie wolno dotknąć piłki przed graczem atakującym. Piłka z takiej bliskości »strzelona« dobrze, musi wpaść w bramkę; bramkarz, który rękami chwyci ten strzał, daje dowód znacznej siły i zręcznośśi, a jeszcze bardziej dowód wytrzymałoci na ból fizyczny.

Przewinienia mogą być rozliczone: gra niepoprawna co do prawideł (ruch niedozwolony ręką, niekarność w obec sędziego, i t. p.) lub nielojalność wobec partnerów (uderzanie, podstawianie nogi itd.).

Najłatwiejszym i najczęstszym jest jednak udział w grze wtedy, gdy się jest »poza grą« *(off side)*. Określenie tej pozycyi jest dość trudne do zrozumienia dla nieznającybh gry praktycznie; wyjaśnienia szczegółowe dla tych, którzy mają już wprawę w obserwowaniu gry, znajdują się w części drugiej i trzeciej niniejszego podręcznika. Najprzystępniejszem określeniem jest, że »poza grą« znajduje się ten, kto między sobą a bramką niema przynajmniej trzech przeciwników. Kto jest »spalonym«, czyli znajduje się »poza grą«, musi czekać, aż nim być przestanie. Gdy nie czekając na to weźmie jakikolwiek udział w grze, choćby ruchem ciała ku piłce albo przez przeszkadzanie przeciwnikowi, sędzia przerywa grę i wymierza »rzut wolny«.

Gdy wreszcie po wysiłkach obu stron, zdarzy się, że piłka wpadnie w bramkę, a sędzia jej nie uzna za ważną następuje »rzut od bramki« w kierunku bramki przeciwnej. Po tem moqna w razie wątpliwości poznać czy bramka »liczy się«, gdyż jeżeli sędzia uzna punkt za ważny, piłkę przenosi się zaraz na środek boiska i gra zaczyna się stamtąd. Tym razem ma rzut pierwszy ta partya, która poprzednim razem go nie miała.

Po upływie 90 minu (nie licząc pauz i przerw) sędzia daje znak, że gra jest skończona i ogłasza wynik.

* * *

Na zakończenie parę słów o początkach i dzisiejszej organizacyi klubów piłki nożnej, tej najpopularniejszej zabawy ruchowej.

Piłka nożna wbrew odmiennemu a dość rozpowszechnionemu mniemaniu, jest grą bardzo dawną. Według folklorystów i historyków znały ją ludy różnych epok na rozmaitych stopniach rozwoju kulturalnego. Biorąc ge-

netycznie, jest ona symbolem wojny: boisko przedstawia kraj ogarnięty walką, bramki dwie nieprzyjacielskie osady, partye dwa szczepy walczące. Atak na bramkę jest oblężeniem grodu nieprzyjacielskiego, wpędzanie piłki jego zdobyciem. — Piłka nożna znana była ludom starożytności, grają w nią od niepamiętnych czasów Chińczycy; źródła historyczne zawierają wzmianki, że w czasie Odrodzenia »kopano na siebie pęcherzem wydętym powietrzem«.

W ubiegłych paru stuleciach piłka nożna poszła w Europie w zapomnienie. Odżyła znowu przed laty pięćdziesięciu w Anglii, ojczyźnie wszystkich sportów i zabaw ruchowych. Wprowadzona około połowy XIX wieku, zaczęła jednać sobie szybko zwolenników i stała się narodową grą angielską. Obok wielu niezliczonych innych gier, każdy Anglik uprawia dziś dwie, o ile jest normalnie zdrowym: klasyczny, stary *Cricket* w lecie a *Foot-ball* w zimie. Za przykładem Anglii poszły inne kraje i Francya lub Niemcy mają Związki klubowe liczące dziesiątki tysięcy członków.

Początkowo reguły gry były nieustalone; niektóre kluby angielskie grały np. z użyciem ręki, inne nie. W roku 1863 powstała organizacya *Football Association* w Londynie, która określiła pierwsze prawidła, między innemi i zasadnicze, wzbraniające używania ręki. Większość klubów przystąpiła do *Association*, mniejszość utworzyła osobny związek t. zw. *Rugby Football*. Z czasem ten ostatni tracił coraz bardziej zwolenników i dziś wyrugowany jest z Europy prawie całkowicie.

Z rozwojem sportu piłki nożnej na kontynencie, zaczęły się i w innych krajach tworzyć kluby, łączące się w Związki. W ósmym dziesiątku zeszłego wieku z rdzenia angielskiej *Association* powstała *„Fédération International do Football-Association*. Jej siedzibą jest Londyn a organem wykonawczym wydział, złożony z delegatów Związków krajowych. Wydział zbiera się zwykle raz na rok i jest najwyższą władzą dla wszystkich klubów należących do Związku organizacyi. On ma prawo zmieniać prawidła gry, wydawać wyroki w sporach między Związkami, klubami itp.

W obrębie każdego państwa najwyższą instancyą jest dla klubów Związek, w Niemczech *Deutscher Fussball Verband*, we Francyi *Association de Football* itp. Wszystkie kluby danego kraju i wszyscy ich członkowte podlegają jego jurysdykcyi. Ma on n. p. prawo wyłączać kluby na jakiś czas od gry z innemi, tak samo »dyskwalifikować« poszczególnych członków danego klubu za rażące nadużycie prawideł podczas »matchu«. Członek względnie klub, któryby się nie poddał orzeczeniu wydziału Związku, zostaje wykluczony z niego i żaden z tysięcy klubów należących do *Association* we wszystkich krajach, nie rozegra z wykluczonym »matchu«. Rygory te zapewniają organizacyi karność a szportowi normalny, poprawny rozwój.

Dodać należy, że »Związek Austryacki«, wobec odrębnych stosunków narodowościowych panujących w monarchii, wrowadził jako organizacyę pośrednią między sobą a klubami, instytucyę »Związków krajowych«, oczywiście podległych centralnemu, ale posiadających dość szeroką autonomię.

PRAWIDŁA.

Szpalta pierwsza na każdej stronie podaje **prawidła**; druga wskazówki dla **sędziego**; trzecia wskazówki dla **graczy.**

§ 1.

LICZBA GRAJĄCYCH wynosi z każdej strony po 11 graczy.

BOISKO ma kształt prostokąta o 100—110 metrów długości a 65—70 m. szerokości.

WYTYCZENIE BOISKA. Linie boczne połączone są linią środkową (poprzeczną), której środek ma być wyraźnie oznaczony. Z tego środka zakreśla się koło o promieniu 9 m. Z punktów narożnych zakreśla się łuki o promieniu 1 m. Chorągiewki narożne nie mogą przenosić 1'5 m.

POLE BRAMKOWE. W odległości 5'5 m. od każdego słupka bramkowego wykreśla się linie prostopadłe do linii bramkowej, długości 5'5 m. i łączy je linią równoległą do linii bramkowej. Pole wewnątrz tych linij nazywa się polem bramkowem.

POLE KARNE. W odległości 16'5 m. od każdego słupka bramkowego wykreśla się linie prostopadłe do linii bramkowej długości 16'5 m. i łączy je linią równoległą do linii bramkowej. Pole wewnątrz tych linij nazywa się polem

Nie pozwalać na grę na gruncie niebezpiecznym dla graczy. Co do pogody rozstrzygać według własnego zapatrywania, nie tamując niepotrzebnie sportu.

Niskie chorągiewki są niebezpieczne, na boisku nie powinno się znajdować więcej nad 4 chorągiewki. Nie pozwalać na wyjmowanie chorągiewek podczas »rzutu z rogu«.

Usuwanie chorągiewek narożnych przy »rzucie z rogu« *(corner)* jest niedozwolone. Takie samowolne postępowanie gracza będzie karane napomnieniem, w razie powtórzenia wykluczeniem.

karnem. Naprzeciw środka bramki w odległości 11 m. umieszcza się znak dla rzutu »karnego«.

BRAMKI stoją na środku linii bramkowej i składają się z dwóch słupków wbitych prostopadle do ziemi, połączonych w górze poprzeczką. Bramki mają 7·3 m. szerokości i 2·4 m. wysokości. Tak słupki jak i poprzeczki mają co najwyżej 10 cm. grubości.

PIŁKA. Obwód piłki wynosi 65—70 cm., waga w chwili rozpoczęcia gry nie może przenosić 450 g. Powłoka piłki może być sporządzona tylko ze skóry; na powłokę nie wolno użyć nic takiego, co mogłoby się stać niebezpiecznem dla graczy.

CZAS GRY wynosi, o ile przedtem inaczej nie ułożono, 2 razy po 45 minut, z pauzą co najwyżej 10-minutową.

Sędzia ma prawo przedłużyć grę o czas stracony i dobrze jest o tem zawiadomić obu kapitanów. Jeżeli kapitanowie nie zgodzą się na przedłużenie, gra ma trwać 90 minut. Przy grze o nagrodę i t. p. można zawrzeć osobną umowę.

Jeżeli gracze chcą grać krócej, niż normalnie, należy o tem zawiadomić sędziego; stać się to może tylko za porozumieniem obydwu kapitanów.

---

§ 2.

LOSOWANIE. Wygrywający przy losowaniu ma prawo albo wybrać bramkę albo zaczynać grę.

GRA zaczyna się kopnięciem piłki ustawionej w punkcie środkowym boiska w kierunku linii bramkowej przeciwnika. Gracze z partyi przeciwnej (nie zaczynającej) nie mogą przed rozpoczęciem

Przy przekroczeniu tego prawidła niekoniecznie musi być wymierzony za karę »rzut wolny«.

Uważać, aby pierwsze kopnięcie odbyło się w kierunku bramki przeciwni-

Wielu graczy ma zwyczaj wbiegać do koła środkowego, skoro tylko sędzia da znak do rozpoczęcia gry. Postępowanie takie sprzeciwia się prawidłom, gdyż nie gwizdnięcie, lecz pierwsze kopnięcie wprowadziło piłkę w grę.

zbliżyć się do piłki nad 9 m., a żaden z graczy przed pierwszem kopnięciem nie może przekroczyć linii środkowej. Piłka jest dopiero wtedy w grze, gdy zrobi przynajmniej jeden obrót około swej osi.

ka; kopnięcie w tył jest niedozwolone. Gracza, który przeszkadza zaczynającemu, upomnieć, w razie powtórnym wykluczyć.

Jeżeli piłka nie dokonała pełnego obrotu około swej osi, zaczęcie powtórzyć.

---

§ 3.

ZMIANA STRON. Po pierwszej połowie gry następuje zmiana stron; zaczyna ta strona, która przy początku gry nie zaczynała.

Gdy gra toczy się o pół godziny dłużej niż zwykle, muszą kapitanowie znowu dokonać wyboru, jak na początku, i po kwadransie gry znów zmieniać strony.

---

§ 4.

BRAMKA JEST ZDOBYTA gdy piłka przejdzie całkowicie przez linię bramkową poniżej poprzeczki, a między słupkami bramkowymi, czy to ziemią czy w powietrzu — o ile gracz partyi atakującej jej nie rzucił, nie dotknął ręką, lub nie uderzył.

ZNISZCZENIE BRAMKI. Jeżeli w czasie gry bramka cała, albo jej część jakaś została zniszczona, wówczas sędzia uznaje bramkę za zdobytą, jeżeli jego przekonaniem piłka przeszła przez przepisane prawidłami granice bramki.

ODBICIE SIĘ PIŁKI OD SŁUPKÓW i t. p. Piłka pozostaje w grze jeżeli odbije się od słupków bramkowych, od poprzeczki bramkowej, od chorągiewek

Jeżeli piłka z »rzutu rękami« z linii bocznej, przejdzie przez bramkę, to bramka nie została zdobytą, i następuje potem rzut z przed bramki *(goal kick)*.

Jest możliwem, że piłka toczy się wzdłuż linii bramkowej lub też po niej, a nawet większą częścią obwodu jest za bramką; w takim razie może jeszcze bramkarz obronić bramkę.

Nie uznawać pod żadnym warunkiem bramki, a ile się nie jest całkowicie przekonanym, że bramka rzeczywiście została zdobytą.

Często bramkarz łapiąc piłkę lub wybijając ją pięścią, pozwoli piłce przejść w powietrzu przez linię bramkową. Je-

narożnych — o ile nie opuści przytem boiska. Tak samo, gdy piłka dotknie w obrębie boiska sędziego, lub któregoś z sędziów liniowych.

Piłka przestaje być w grze, gdy przekroczy linię bramkową, albo linię boczną czy to sunąc po ziemi, czy w powietrzu.

żeli tak się stanie, a sędzia stoi tak, że może dostrzedz, iż piłka całym swoim obwodem przeszła przez linię bramkową, wówczas uznać bramkę za zdobytą. Dostrzedz to sędzia może tylko wtedy, gdy znajduje się bardzo blizko piłki, powinien przeto ciągle podbiegać i szczególnie przy ataku na bramkę módz ją obserwować z boku.

Jeżeli piłka dotknie sędziego lub sędziego liniowego, to piłka pozostaje w grze o ile nie przeszła przez linię boczną lub bramkową. Sędziowie liniowi powinni kroczyć za piłką, o ile możności jak najwięcej trzymając się linii bocznej.

Piłka, która w locie przejdzie przez linię boczną lub bramkową, wychodzi z gry, choćby po upadku sama wróciła na boisko.

Piłka może toczyć się po linii bocznej lub bramkowej nie wychodząc przytem z gry tak długo jak długo nie przekroczy całym swoim obwodem linii bocznej lub bramkowej.

---

§ 5.

»RZUT RĘKAMI« Z LINII BOCZNEJ. Jeżeli piłka przekroczy całkowicie linię boczną to gracz z przeciwnej partyi (nie tej, która ostatnio w obrębie boiska dotknęła się piłki), rzuca ją rękami na boisko, z miejsca w którem piłka przekroczyła linię boczną. Gracz rzuca piłkę obiema rękami z nad głowy, w dowolnym kierunku, twarzą zwrócony do boiska, dotykając ziemi obiema nogami. Nie wolno mu następnie uderzyć piłki, dopóki jej nie uderzy przedtem którykolwiek inny gracz.

Sędzia liniowy oznacza chorągiewką miejsce, w którem piłka wyszła z boiska. Przy rzucaniu piłki rękami, powinien ustawić się za graczem i obserwować wykonanie rzutu.

Jeżeli piłka została źle rzuconą rękami, sędzia wyznacza »rzut wolny«.

Głośne dopominanie się »rzutu rękami«, gdy piłka wychodzi z gry, jest niewłaściwością, a także zbytecznem. Niech tu decyduje sędzia liniowy; jego orzeczenie rozstrzyga i zmienić to może tylko sędzia główny.

§ 6.

»POZA GRĄ«. Gracz, który znajduje się bliżej bramki przeciwnika niż kopiący lub rzucający piłkę gracz z jego partyi, jest »poza grą« *(off-side*, »spalony«), — chyba, że między nim a bramką znajduje się conajmniej trzech przeciwników. Gracz, który stoi »poza grą« może dotknąć piłki dopiero wtedy, gdy już ją kto inny z przeciwników uderzy; nie może on także przeszkadzać w jakikolwiek sposób przeciwnikowi, gdy ten podaje piłkę.

Najważniejszem jest widzieć nie to gdzie stoi gracz, który kopie piłkę, lecz gdzie znajduje się on w chwili, gdy mu podaje piłkę gracz z jego partyi.

Przy żywym przebiegu gry może się zdarzyć, że sędzia straci z oczu niektóre kopnięcia; jednak powinien starać się, aby mieć na oku każdą sytuacyę. Gdy gracz znajduje się za piłką to oczywiście nie może być »poza grą«, jeżeli znajduje się przed piłką jest to już prędzej możliwem.

Gracz nie jest »poza grą« przy »rzucie z rogu«, gdy piłka została kopniętą przez gracza z jego partyi, oraz przy »rzucie z pod bramki«.

To wyjątkowe pozostanie w grze, zmienia się w chwili, gdy piłkę dotknął już drugi gracz, tak, że gracz, który podczas »rzutu z rogu« nie stał »poza grą«, może, choćby się nawet nie ruszył z miejsca, znaleźć się »poza grą« z chwilą, gdy piłki dotknął się gracz inny.

Nie może być »poza grą« ten, kto znajduje się za graczem ze swojej partyi, będącym w posiadaniu piłki.

Także przy rzucie karnym i rzucie rękami z linii bocznej, nie wolno jest stawać »poza grą«.

Gracz, który znajduje się »poza grą« nie może wziąć udziału w grze; skoro

Gracz stojący »poza grą« nie może sam znów przywrócić sobie prawa do udziału w grze. Uprawnionym do gry staje się dopiero:

1. Gdy jeden z przeciwników dotknie piłki.

2. Jeżeli ten kto jest »poza grą« ma między sobą a bramką trzech przeciwników a piłką zagra jeden z jego partyi, stojący dalej od bramki przeciwnika aniżeli stojący »poza grą«.

Podawszy piłkę, odbitą się od słupka nie otrzymuje jeszcze tem samem gracz będący »poza grą« prawa do udziału w grze.

Uważać zawsze, aby w chwili, gdy jeden z własnych graczy uderza w piłkę, mieć przed sobą trzech przeciwników, albo znajdować się za piłką.

W chwili, gdy przeciwnik kopnie piłkę lub też w jakikolwiek sposób jej dotknie, »poza grą« gracz przestaje być.

tylko jednak który z przeciwników dotknie się piłki, gracz wychodzi już z »poza gry«.

Przy rzucie do bramki *(goal-kick)* nie ma stanowiska »poza grę«.

§ 7.

RZUT OD BRAMKI. Jeżeli jeden z graczy przepchnie piłkę przez linię bramkową przeciwnika, to kopie się wtedy piłkę z powrotem, z któregokolwiek punktu, w tej połowie pola bramkowego, która leży bliżej punktu przejścia piłki przez linię bramkową.

RZUT Z ROGU. Gracz, który dotknie piłki przed przejściem jej przez własną linię bramkową, wywołuje tem samem »rzut z rogu«. Jeden z przeciwników kopie wtedy rzutem wolnym piłkę z odległości 1 m. od najbliższej chorągiewki narożnej.

Tak przy »rzucie od bramki«, jak i przy »rzucie z rogu« musi przeciwnik znajdować się o 5'5 m. od piłki, graczowi zaś kopiącemu wolno po kopnięciu dopiero wtedy dotknąć piłki, gdy przedtem dotknie jej inny gracz.

Przy »rzucie z rogu«, rzucie »od bramki« albo gdy ostatnio przeciwnik dotknął piłki, nie znajduje się żaden z graczy »poza grą«.

Uważać na to, aby piłkę przy «rzucie od bramki» kopano z tej połowy pola bramkowego, po której tronie piłka wyszła z boiska.

Uważać na to, aby »rzut z rogu« kopano z tego narożnika, po którego stronie piłka opuściła boisko.

Jeżeli gracz kopnie »rzut z rogu« a piłka odbije się i powróci do niego nie wolno mu jej dotknąć pierwej, dopóki nie dotknie jej inny z graczy. Zasłanianie innych albo skakanie przed graczem kopiącym w obrębie 5'5 m. jest niedozwolone.

Przy kopaniu od bramki lub »z rogu« musi przeciwnik znajdować się w oddaleniu conajmniej 5'5 m.

Skakanie przed kopiącym przeszkadza w grze i jest nie poprawnem.

§ 8.

GRA RĘKAMI BRAMKARZA. Bramkarzowi wolno w swojej połowie boiska dotykać, odpychać, uderzać i rzucać piłkę rękami. Bramkarzowi nie wolno biedz z piłką w ręku dalej niż na dwa kroki.

TRĄCANIE BRAMKARZA. Bramkarz może być trącony tylko wtedy, gdy znajduje się w bezpośredniej styczności z piłką, gdy przeszkadza przeciwnikowi, albo gdy stoi poza obrębem pola bramkowego.

ZMIANA BRAMKARZA. Bramkarz może w czasie gry zmienić miejsce z innym graczem ze swojej partyi, jednakowoż należy o tem uwiadomić sędziego.

Bramkarz może zrobić tylko 2 kroki z piłką w ręku; przy trzecim należy go ukarać, ale rzutem »wolnym«, nie »karnym«.

Bramkarzowi nie wolno dotknąć piłki w przeciwnej połowie boiska.

Gdyby udało się bramkarzowi tak skutecznie rzucić piłkę ze swego pola, że ta przeszłaby przez bramkę przeciwnika, bramka nie liczy się i następuje »rzut od bramki« z powrotem.

Bramkarz może być trącany poza polem bramkowem, ale także i na tem polu jeżeli przeszkadza przeciwnikowi. Uważać, aby bramkarza, który w ogóle mało ma sposobności do obrony, nie trącano w sposób nie poprawny.

Zapamiętać sobie bramkarza z którym rozpoczęto grę i nie pozwalać komu innemu grać w bramce, dopóki o zmianie nie powiadomi dotyczący kapitan. Jeżeli sędziego nie zawiadomiono o zmianie bramkarza, a piłki dotknie ręką gracz inny, nie bramkarz, wówczas gracz ten wywołuje »rzut karny« (z 11 m.)

Bramkarz powinien pamiętać o tem, że może być trącany poza obrębem pola bramkowego. Chronić swego bramkarza o ile możności jak najwięcej!

Bramkarz, gdy nie ma piłki i nie przeszkadza przeciwnikowi, nie może być trącany w obrębie pola bramkowego. Najlepiej, jeżeli bramkarz odrzuca piłkę jaknajprędzej.

Przy zmianie bramkarza, uwiadomić o tem sędziego.

---

§ 9.

PODSTAWIANIE NÓG, UDERZANIE i t. p. Wszelkie podstawianie nóg, umyślne kopanie oraz skakanie na przeciwnika, jest wzbronione.

Przez dokładne obserwowanie tego bardzo ważnego prawidła oraz przez natychmiastowe i energiczne wystąpienie sędziego, odrazu zapobiega się brutalnej grze.

Grać należy poprawnie, powściągać temperament, nie krzyczeć. Kto chce na coś zwrócić uwagę sędziego, niech nie woła samo tylko *foul* (źle), gdyż to odnosić się może do wielu nieprawidłowości.

Piłki, z wyjątkiem bramkarza, innym graczom rękami dotykać nie wolno.

Nie wolno używać rąk lub ramion do zatrzymania lub odepchnięcia przeciwnika.

ODTRĄCANIE jest dozwolone, o ile nie jest zbyt gwałtowne lub niebezpieczne.

TRĄCANIE Z TYŁU. Gracz nie może być trącany z tyłu, chyba że umyślnie przeszkadza przeciwnikowi.

Sędzia może w każdej chwili przerwać grę i wyznaczyć »rzut wolny« oraz upomnieć albo też zarządzić i jedno i drugie równocześnie, przeciw graczowi zachowującemu się nieprzyzwoicie, i grającemu nie poprawnie lub tak gwałtownie, że mógłby skaleczyć przeciwnika.

Skakanie na przeciwnika nie może być rozmyślnem i łatwo je rozróżnić od skoku do piłki.

Dotknięcie piłki ręką, kopnięcie, pchnięcie, posunięcie, zatrzymanie gracza albo trącenie z tyłu, jeżeli jest mimowolnem, nie podlega karze.

Przez zatrzymanie rozumie się przeszkadzanie jakąkolwiek częścią ręki przeciwnikowi w posuwaniu się naprzód.

W żadnym razie nie wolno odpychać przeciwnika rękami lub ramionami.

Używanie kolana przeciw przeciwnikowi jest bardzo niebezpieczne i wymaga surowej kary.

Trącanie o ile nie jest niebezpieczne i zbyt gwałtowne, jest zawsze dozwolone. Gracza, który przeszkadza grającemu, można trącić z tyłu, czy zwrócony jest twarzą do swojej bramki, czy do przeciwnej, ale trącenie nie może być niebezpiecznem lub zbyt gwałtownem.

Nie należy się zwracać do sędziego z takiemi pytaniami, jak n. p.: »Co to było?«.

Uznanie, czy była »ręka«, czy nie, pozostawić sędziemu!

Pod żadnym warunkiem nie uderzać ręką lub ramieniem przeciwnika, ani nie używać kolana lub łokcia.

Poprawne trącanie przeciwnika nie powinno się przeradzać w brutalną grę.

Nawet, jeżeli przeciwnik umyślnie przeszkadza, nie powinno się na niego nacierać zbyt gwałtownie.

Jeżeli gracze zajmują się piłką a nie przeciwnikami, wtedy gra staje się rzadziej nieokiełzaną i rzadszemi są przykre wypadki.

§ 10.

»RZUT WOLNY«. Przy »rzucie wolnym» nie wolno znajdować się żadnemu z przeciwników bliżej nad 5·5 m. od piłki, chyba, że stoi na własnej linii bramkowej. Piłka jest dopiero wtedy w grze, gdy już dokonała przynajmniej jednego obrotu koło osi. Gracz kopiący z rzutu wolnego nie może dotknąć drugi raz piłki, aż dotknie jej inny gracz. Reguła ta obowiązuje również przy zaczęciu (z wyjątkiem wypadków wymienionych w § 2), przy »rzucie z rogu« i przy »rzucie od bramki».

Uważać, aby piłkę przy »rzutach wolnych« kopano prawidłowo. Kopnięcie może nastąpić dopiero po znaku sędziego. »Rzut wolny« ma być dokonany niezwłocznie.

Nie jest poprawnem, zwlekać z kopnięciem »rzutu wolnego«, tem bardziej, że z rzutów wolnych za przekroczenia § 9. wyznaczonych, może bramka wprost być zdobyta.

Należy energicznie napomnieć gracza, usiłującego opóźnić kopnięcie zaczynające grę skakaniem lub kręceniem się, lub też tego, kto przeszkadza wykonaniu kopnięcia. Rzut wolny nie może być wykonany dopóki piłka jest w ruchu.

Nie wolno zaczynać gry, ani kopać »rzutu wolnego«, dopóki sędzia nie da znaku.

§ 11.

»RZUT WOLNY« DO BRAMKI. Przy rzucie wolnym danym za przekroczenie § 9. może bramka być zdobytą wprost przy innych »wolnych rzutach« tylko pośrednio.

Bramka może być zdobytą wprost (t. z. czy dotknie ją którego z graczy, czy nie) przy »rzucie wolnym«, wyznaczonym za podstawianie nóg, umyślne kopnięcie, skakanie na gracza, odpychanie, zbyt gwałtowne trącanie, za nieprawidłowe trącenie z tyłu, za granie rękami.

Nie podlegają temu prawidłu »rzuty wolne« dane za inne przekroczenia.

Bramka nie może być wprost zdobytą:

a) przy zaczęciu, z »rzutu z rogu« lub »rzutu od bramki«;

Bramka wprost zdobyta jest ważną, jeżeli »rzut wolny« wyznaczony był za przekroczenie § 9.

b) gdy gracz rzucający piłkę rękami, kopiący »rzut wolny« lub »karny« dotknie piłki drugi raz, zanim jej dotknął gracz inny;

c) z pozycyi »poza grą«;

d) przez przeniesienie piłki przez bramkarza;

e) przy trąceniu bramkarza w niewłaściwym czasie, chociażby to trącenie zresztą nie sprzeciwiało się prawidłom;

f) przy przedwczesnem kopnięciu piłki rzuconej przez sędziego »neutralnie«, zanim dotknęła ziemi;

g) jeżeli piłki przy »rzucie karnym« nie kopnął gracz wprost przed siebie;

h) przy nieprawidłowem »rzucie rękami« z linii bocznej;

i) przy niebezpiecznej grze (§ 13).

---

§ 12.

OBUWIE. Gwoździe na podeszwach i obcasach nie mogą wystawać ze skóry, również nie wolno przytwierdzać do obcasów, podeszew i ochraniaczy blachy ani gumy. Paski, czy kołki na podeszwach nie powinny być wyższe nad 10—12 milimetrów i muszą szczelnie przylegać do skóry. Płaskie paski idące w poprzek podeszwy mają mieć 1·2 centymetra szerokości. Kołki muszą mieć conajmniej 1·2 cm. średnicy i nie mogą być stożkowate, ani spiczaste. Sędzia

powinien na żądanie zbadać przed grą obuwie graczy, oraz zakazać udziału w grze, graczom nie posiadającym obuwia przepisanego.

§ 13.

SĘDZIA musi czuwać nad zachowaniem reguł, karać przekroczenia i nieprawidłowości w grze, nie czekając na niczyją interwencyę i winien natychmiast rozstrzygać kwestye sporne. Jego orzeczenia są ostateczne o ile nie sprzeciwiają się prawidłom. Obowiązkiem jego jest także kontrola czasu.

W razie nieprzyzwoitego zachowania się, powinien winnego przestrzedz a w razie powtórnym wykluczyć z gry, jednakowoż przy grze brutalnej i niebezpiecznej natychmiast i bez poprzedniego ostrzeżenia i napominania. Powinien następnie bez zwłoki, podać nazwisko gracza Związkowi do wiadomości.

Sędzia ma prawo przedłużyć grę o czas stracony (§ 16) albo zakazać gry, jeśli na nią okoliczności nie pozwalają. Może on również przerwać grę lub ją zakończyć, z powodu ciemności, wdarcia się widzów na boisko, złej pogody, czy też z innych powodów, które zdaniem jego są dostatecznemi. Sędzia ma prawo wyznaczyć »rzut wolny» w tych wszystkich wypadkach, w których uważa zachowanie się gracza

Sędzia rozstrzyga o wszystkiem; pomocni mu są sędziowie liniowi, którzy jednak podlegają jego władzy.

Sędzia powinien kazać w oznaczonym czasie grę zacząć i zakończyć, a gdyby musiał grę przerwać przed oznaczonym czasem, to powinien o tem Związek zawiadomić.

Prawem i obowiązkiem sędziego jest karać za grę brutalną i niebezpieczną; środkami do tego są »rzuty wolne«, upomnienia a w razie powtórnych wykroczeń, wykluczenie. W razie gwałtownego zachowania się, nie potrzeba nawet poprzednich upomnień. Sędzia nie ma obowiązku przyjmowania usprawiedliwień i tłumaczeń; o takich wypadkach ma zawiadomić Związek.

Sędzia powinien unikać:

a) dyskusyi i sporów z graczami lub członkami zarządu stowarzyszenia na boisku,

b) dyskusyi i sporów z graczami, członkami stowarzyszenia i sprawozdawcami dziennikarskimi poza boiskiem,

c) dotykać gracza przy udzielaniu napomnienia lub wykluczaniu.

Niemożliwą jest rzeczą dla sędziego, dogodzić wszystkim. Należy zrozumieć jego trudne położenie i jeżeli coś zajdzie, należy mu dopomódz

Niech gracze nie sądzą, że wolno p o d c z a s g r y sprzeciwiać się sędziemu. Jeżeli który uważa, że sędzia wykroczył przeciw prawidłom, może po grze odnieść się do zarządu klubu, a ten do wydziału Związku.

cza za niebezpieczne, nie powinien jednak okazywać zbytniej surowości (t. z. wykluczyć z gry).

Sędzia powinien notować rezultaty i ogłosić je na końcu gry; jego rozstrzygnięcie co do czasu gry jest absolutne.

Sędzia zaznacza gwizdnięciem rozpoczęcie, koniec gry, pauzę lub też błąd w grze; jeżeli piłka przejdzie za linię boczną, to gwizdać należy tylko wtedy, jeżeli gracze grają, nie zwracając na to uwagi.

Władza sędziego obejmuje także te wypadki, które wydarzą się w czasie chwilowej przerwy albo gdy piłka wyjdzie z gry.

Zaleca się, aby sędzia przed rozpoczęciem gry porównał swój zegarek z zegarkami sędziów liniowych, również w czasie pauzy. Powinien być ścisły w odliczaniu czasu; bez względu na to, czy piłka jest w grze czy nie, powinien gwizdać w oznaczonej minucie. Przedłużenie gry jest dozwolone tylko dla »rzutu karnego«. Dobrze jest zanotować czas zaczęcia gry, pauzy, oraz wszelkich przerw. Ten sposób ułatwia sędziemu dokładne oznaczenie czasu oraz zestawienie kolejne zdobytych bramek.

---

§ 14.

SĘDZIOWIE LINIOWI. Dwaj sędziowie liniowi (podlegający w swoich orzeczeniach sędziemu) mają obowiązek rozstrzygać, czy piłka wyszła z gry i która strona uprawniona jest do »rzutu z rogu«, »rzutu od bramki« lub »rzutu rękami« z linii bocznej. Sędziowie liniowi mają dopomagać sędziemu, zwracać jego uwagę na brutalne i nieprzyzwoite zachowanie się graczy, a w wypadkach wątpliwych, orzekać, czy piłka przeszła przez linię boczną lub bramkową. Sędzia może sędziego liniowego, który nie zachowuje się odpowiednio, wykluczyć i wyznaczyć zastępcę.

Sędziowie liniowi winni zwracać uwagę sędziego:

1) gdy piłka wysunie się z boiska.

2) która strona ma prawo do »rzutu z rąk« z linii bocznej, »rzutu z rogu«, lub »rzutu od bramki«.

3) na grę brutalną lub nieprzyzwoite zachowanie się któregoś z graczy.

W ogóle sędziowie liniowi są obowiązani wyrazić swe zdanie, gdy ten ma wątpliwości; sędzia może się naradzać z sędziami liniowymi.

Sędzia ma natomiast prawo wykluczyć sędziego liniowego, który zachowuje się nie poprawnie lub nieprzyzwoicie, i naznaczyć w jego miejsce zastępcę,

Użytek z tego prawa powinien robić sędzia tylko w nadzwyczajnych wypadkach, zwykle wystarczy upomnienie.

---

§ 15.

Piłka jest tak długo w grze, dopóki nie zapadnie rozstrzygnięcie ze strony sędziego.

Zanim sędzia da znak, piłka nie może być w grze; sędzia ma rozstrzygać o tem, w wypadkach jednak spornych powinien się zapytać sędziów liniowych. Gra może się też rozpocząć gdy sędzia da znak skinieniem lub zawoła, że można grać dalej.

Sędzia nie powinien zmieniać swoich orzeczeń.

Nie należy przerywać gry, zanim sędzia nie da znaku i nie należy domagać się od sędziego zmiany wydanych zarządzeń. Należy powstrzymać się od wszelkich uwag.

---

§ 16.

GRA PO PRZERWIE. Jeżeli z jakiegobądź powodu grę przerwano a piłka nie przeszła linii bramkowej lub bocznej, sędzia rzuca piłkę z tego miejsca, którem przed przerwą piłka dotknęła ziemi. Piłka nie jest w grze, dopóki nie dotknie ziemi.

Gdy gra została przerwaną z powodu skaleczenia gracza lub z innej przyczyny (z wyjątkiem pauzy lub końca) musi sędzia, o ile nie zachodzi potrzeba »rzutu karnego« rzucić piłkę z miejsca, w którem ostatni raz ją kopnięto.

Nie wolno wtedy grać żadnemu graczowi dopóki piłka nie dotknie ziemi. Jeżeli kto kopnie piłkę wcześniej, wówczas przeciwnik uzyskuje prawo do »rzutu wolnego«.

---

§ 17.

»RZUT WOLNY«. W razie przekroczeń § 5, 6, 8, 10 i 16, partya przeci-

Sędzia nie powinien dawać »rzutu karnego« jeżeli to wychodzi na korzyść partyi broniącej.

Przy »rzucie karnym« gracze mogą znajdować się z boku piłki (niekonie-

wna uzyskuje »rzut wolny«, z miejsca przekroczenia.

»RZUT KARNY« Przy umyślnem przekroczeniu § 9 poza polem karnym lub przez partyę atakującą w obrębie pola karnego uzyskuje partya przeciwna prawo »rzutu wolnego« z miejsca, w którem popełniono przekroczenie.

W razie umyślnego przekroczenia § 9 przez partyę broniącą w obrębie pola karnego, wyznacza sędzia partyi atakującej prawo dania »rzutu karnego«, który wykonany ma być w następujących warunkach:

Wszyscy gracze z wyjątkiem kopiącego »rzut karny», oraz z wyjątkiem broniącego bramkarza, muszą znajdować się za obrębem pola karnego; bramkarz broniący musi stać w obrębie swego pola bramkowego. Piłka musi być kopniętą na przód. Piłka jest w grze z chwilą gdy ją kopnięto; jeżeli przejdzie przez bramkę bramka jest zdobyta. Kopiący »rzut karny« nie może kopnąć drugi raz piłki póki nie dotknie jej gracz inny. W razie potrzeby, należy grę w celu wykonania »rzutu karnego« przedłużyć aż do wykonania rzutu.

Partya broniąca zyskuje prawo »rzutu wolnego« jeżeli kopiący z »rzutu karnego« nie kopnie piłki przed siebie albo dotknie jej dwa razy z rzędu. Sędzia nie powinien dawać znaku do wykonaniu »rzutu karnego« dopóki nie nabierze przekonania, że wypełnione są

Jeżeli piłka z rzutu karnego odbije się od słupków lub poprzeczki a dotknie jej gracz kopiący z »rzutu karnego«, to partya broniąca zyskuje prawo »rzutu wolnego«.

Rzut karny może być dany tylko za następujące umyślne przekroczenia partyi broniącej w obrębie pola karnego:

1. Podstawienie nogi przeciwnikowi.
2. Kopnięcie przeciwnika.
3. Skok na przeciwnika.
4. Granie ręką
5. Zatrzymywanie przeciwnika rękami.
6. Popychanie, odsuwanie rękami.
7. Nacieranie na przeciwnika w sposób gwałtowny lub niebezpieczny.
8. Trącanie przeciwnika z tyłu.

Międzynarodowe prawidło z dnia 16 czerwca 1902 r. brzmi: W wypadku gry ręką w obrębie pola karnego, kopania przeciwnika, popychania, zatrzymywania, trącania z tyłu, nie koniecznie ma być »rzut karny«, o ile przekroczenie było nieumyślne. Wyciągnięcie ramion w sposób przeszkadzający przeciwnikowi w posuwaniu się naprzód, chociażby nie mogło być koniecznie uznane za zatrzymanie, pociąga za sobą »rzut karny«.

cznie za nią), jednakowoż stać muszą za obrębem pola karnego, a w obrębie boiska.

Jest nie poprawnem, przeszkadać w jakikolwiek sposób kopiącemu z rzutu karnego lub bramkarzowi.

Rzut karny można wykonać dopiero po znaku sędziego.

Żaden z graczy nie powinien usiłować dostać się na pole karne, nim piłka została kopnięta. Jeżeli to się wydarzy gracz otrzyma napomnienie, w razie powtórzenia zostanie wykluczony.

dzia może nie dawać »rzutu karnego«, o ile jest przekonany, że wykonanie go przyniesie korzyść partyi wykraczającej przeciw prawidłom.

Jeżeli piłka z »rzutu karnego« przejdzie przez bramkę, to bramka jest zdobytą, choćby który z graczy partyi broniącej dopuścił się podczas rzutu jakiej niewłaściwości.

wszystkie warunki, tyczące się ustawienia graczy poza polem karnem.

Jeżeli z »rzutu karnego« zdobytą zostanie bramka to jest ona ważną, choćby przy wykonaniu rzutu partya broniąca dopuściła się przekroczenia.

Jest ogólnym błędem sędziów, że za cięższe przekroczenia w obrębie pola karnego dają tylko »rzut karny« zamiast wykluczyć gracza przekraczającego. »Rzut karny« w tych wypadkach nie jest jedynym środkiem karnym; powinno się o ile to jest słuszne, ponadto wykluczyć winnego.

W tym wypadku właściwie powinienby nastąpić drugi »rzut karny«.

WSKAZÓWKI DLA GRACZY.

Literatura obca poświęcona technice piłki nożnej jest bardzo obfita i posługiwać się nią musi każdy, pragnący się zaznajomić dokładniej z teoryą gry. Ograniczamy się zatem do podania tu rad opartych na praktyce, niezbędnych dla początkujących. Dobrą rozprawkę o pozycyach »poza grą« podał p. Kazimierz Hemerling w swoich »Prawidłach piłki nożnej«, wydanych przez lwowskie »Towarzystwo Zabaw Ruchowych«.

„Napad“.

Istnieją dwa sposoby gry dla napastników. Pierwszym jest »krótkie« podawanie, używane przezez większość drużyn angielskich. Jeżeli drużyna przyswoiła sobie dobrze ten sposób gry, jeżeli każdy z grających pilnuje stale swego miejsca, jeżeli napastnicy podając piłkę, wiedzą dobrze gdzie inni się znajdują, ciągle się wprzód posuwają, to ten sposób jest doskonałym. Sposób ten przyjęły kluby szkodzkie, a atak taki wprowadza dozorganizacyę u przeciwników, którzy nie powinni nigdy przyjść do piłki.

Ten sposób gry ma tę jednak wadę, że grający przyzwyczajeni do niego, za dużo podają sobie piłkę tuż pod bramką przeciwnika i nie wyzyskują często sposobności do uzyskania bramki. Napastnicy powinni się szybko decydować i »strzelać« zaraz, gdy przekroczyli pole bramkowe.

Również drugi sposób gry, t. zw. »długie« podawanie ze skrzydła na skrzydło, lub od łącznika do skrzydła przeciwnego, ma swoje dobre strony. Używają go drużyny, które rozporządzają doskonale biegającym atakiem. Przy tym sposobie nie zatrzymuje napastnik nigdy dlugo piłki, lecz oddaje ją zaraz dalej. Dla widzów jest gra ta ogromnie zajmującą a dla grających łatwiejszą do wyuczenia, wymaga jednak większego wytężenia fizycznego. Przy »krótkiem« podawaniu nie trzeba, aby napastnik dużo biegał, wymaga się jednak od niego doskonałej techniki i doskonałego zatrzymywania piłki (»gaszenia piłki«, *stoping)* nie tylko nogą, lecz całem całem, a przedewszystkiem piersiami. Drużyna używająca drugiego sposobu gry, ma także tę wyższość, że potrafi się dostosować, do każdego »tempa» i nie nuży się szybko, jako przyzwyczajona do większego wysiłku.

Zasadą dobrej drużyny musi być jednak: przyswoić sobie oba sposoby gry i używać ich przystosowując się do przeciwnej drużyny. Ogólną regułę podawać trudno, gdyż równie t. zw. »krótkie« podawanie, jak i szybkie przenoszenie piłki z jednej strony boiska na drugą, jest dobrem, gdy grający używa sposobów tych świadomie, t. j. wiedząc dobrze gdzie jest jego partner, jużto by przenieść piłkę nad przeciwnikiem, jużto by go zirytować ciągłem oddawaniem piłki z nogi na nogę.

Trzeba także mieć wprawę w obu metodach, by módz przeciwdziałać przeciwnej partyi, nic bowiem gor-

szego, gdy przyuczona do »krótkiego« podawania drużyna, spotka się z drużyną pełną temperamentu, której szybkość zagraża ciągle bramce. Podobnie i szermierz, gdy spotka się z »lewakiem« nie wie co począć, gdyż ciągle przyzwyczajony jest krzyżować ostrze na przeciwną stronę.

Napad jest nerwem drużyny, w nim też panować powinna jak największa jedność. Wszelki egoizm, wygórowana ambicya, szkodzi i drużynie i grze. W rozgrywaniu »matchu« nie powinno chodzić o to, kto z graczy większą ilość bramek zrobi, tylko o to, która partya wygra, każdy bowiem gracz jest tylko cząstką drużyny jako całości a nie gra dla siebie, lecz dla barw swego klubu.

Publiczność, która śledzi i rozumie grę, nie obdarzy nigdy oklaskami nawet najlepszego »indywidualnego« gracza.

Głównem zadaniem skrzydeł jest szybko oddać piłkę znów ku środkowi a »środek» napadu i »łącznicy» mają ogromnie wówczas ułatwioną nad »strzałem« pracę, i drużyna taka łatwo odnosi zwycięstwa.

Kapitan drużyny nie powinien też nigdy zezwolić na to by »skrzydła« strzelały do bramki. Skrzydłowy otrzymawszy piłkę prowadzi ją szybko wzdłuż linii bocznej a tymczasem łącznicy biegnąc co mogą sił naprzód, ustawiają się przy bramce, by »strzelić« lub wepchnąć piłkę głową. Jeżeli przeciwnik usiłuje przeszkodzić atakującemu w prowadzeniu piłki, należy albo strzelić albo oddać piłkę współgrającemu, ale nie prędzej, aż przeciwnik zbliży się do prowadzącego piłkę.

„Skrzydłowy“.

Skrzydłowy powinien oddać piłkę ku środkowi (centrować) już przed linią pola karnego lub nawet znacznie wcześniej, w razie jeżeli mu przeszkadza pomocnik przeciwny albo obrońca *(back)* przeszkadza. Bardzo często zdarza się, że znakomicie biegający skrzydłowy nie osiąga pożądanego rezultatu, gdyż chce prowadzić piłkę aż do linii bramkowej utrudniając sobie »centrowanie«. Jeżeli przeciwny obrońca waha się i nie przeszkadza, wtedy najlepiej podprowadzić piłkę możliwie najbliżej pod bramkę, a wówczas albo »strzelić« szybko lub oddać piłkę środkowemu lub łącznikowi, którzy powinni czekać już na piłkę, by »strzelić«. Przy treningu powinien skrzydłowy uczyć się centrować, podawać tak, by piłka zataczając niewysoki łuk, spadała o kilka metrów przed bramką.

„Łącznik“.

»Łącznik« powinien ciągle pilnie uważać gdzie jest piłka, by przejąć łatwo piłkę od partnera czyto od pomocnika czyto od napastnika własnego. W teoryi powinien łącznik prowadzić piłkę tak długo naprzód, by zwabić do siebie przeciwnego pomocnika i obrońcę o wtedy przenosić piłkę albo do swojego skrzydła, lub do środkowego. Najważniejszą zasadą dla napastnika jest podawać piłkę ciągle wprzód a każdy współgrający powinien się starać odpowiednio ustawić, by najłatwiej piłkę przy podawaniu przejąć.

Łącznik powinien zawsze »strzelać«, o ile się sposobność nadaje. Nie znaczy to znowu że gra ma być egoistyczną, owszem, każdy napastnik powinien dobrze wiedzieć, gdzie stoi jego partner i ocenić który łatwiej może uzyskać bramkę.

Także i »wózkować« *(to dribble)* powinien umieć napastnik, jednak nie zawiele, zręczne wyminięcie przeciwnego pomocnika lub obrońcy umożliwia podprowadzenie piłki bliżej pod bramkę lub uzyskanie lepszej po-

zycyi do podania. Przy bramce nie powinien nigdy łącznik podawać piłki ku skrzydłu, gdyż przeciwna obrona ma zawsze jeszcze dosyć czasu, by się odpowiednio ustawić. Łącznik powinien odznaczać się stanowczością, rzutkością i dużym spokojem. Z chwilą, gdy skrzydłowy centruje, powinien się łącznik już znajdować przy przeciwnym obrońcy i przeszkodzić mu w kopnięciu piłki, jeżeli bowiem przeciwny obrońca ma czas, wtedy może łatwo odbić piłkę daleko. Gdy mu się przeszkadza, traci pewność rzutu.

„Środkowy napastnik“.

Trudne stanowisko w drużynie zajmuje środkowy napastnik, który powinien być osią, około której obraca się i kombinuje cała linia napadu. »Środkowy napastnik« powinien odznaczać się stanowczością i wielką zdolnością osądzenia każdej sytuacyi. Najłatwiej ocenić można grę środkowego, gdy umie dobrze rozdzielać piłki na prawo i lewo, lub też, gdy umie w sprzyjającej chwili przebić się przez »pomoc i »obronę« przeciwników. Środkowy powinien posiąść doskonałą technikę kopania oraz doskonale umieć grać głową. Powinien on wyzyskać każdą sytuacyę i zbadać system gry przeciwników, by poznać ich słabe strony. Jeżeli bowiem pozna n. p. że skrajny «pomocnik« przeciwników nie pilnuje swego miejsca, lub nie umie szybko biegać, powinien »rozdzielać« piłkę więcej na skrzydła aby umożliwić skrzydłowemu centrowanie. Zmysł oryentacyjny i szybkość w decyzyi czynią nawet z przeciętnego gracza dobrego środkowego jeżeli naturalnie dokłada starania by uzyskać konieczne »m i n i m u m« techniki. Mówi się często, że aby być dobrym środkowym, trzeba się takim urodzić. Zdanie to nie jest jednak całkiem słusznem. Wystarczy grę rozumieć, znać swych partnerów, widzieć dobrą grę innego środkowego wtedy przy mozolnym treningu można wyuczyć się wiele.

Przy stanowczości i rzutkości wymaga się jednak od środkowego wiele zimnej gry i zapanowania nad nerwami pod bramką przeciwnika, przedewszystkiem jednak pewności »strzału«.

Środkowy napastnik powinien starać się utrzymać całą linię ataku silnie w ręku, uważać by każdy gracz pilnował swego miejsca a uczynić to można, gdy się podaje piłkę tam gdzie współgrającego niema, a gdzie powinien być. Środkowy kieruje grą ataku i dlatego powinien grać z zaparciem się siebie i nie ulega zwątpieniu, gdy linia ataku źle kombinuje, lub gdy przeciwnik uzyskał już jaką bramkę.

Na skrzydło podawać powinien piłkę zawsze w linii skośnej wprzód, nie za silnie, gdyż skrzydłowy niema wtedy czasu dobiedz do piłki. Zawsze powinien podawać piłkę »płasko« i dość wcześnie, by inni ją uchwycić zdołali. Środkowy wypracowywać powinien pozycye, z których łatwo »strzelać« można.

Gdy skrzydła prowadzą piłkę, powinien środkowy dążyć szybko ku bramce, by schwycić piłkę głową. Środkowy który pozostaje w tyle za swoją linią nie przyniesie partyi korzyści. Jeżeli napastnicy szybko zbliżają się do bramki, mogą wyzyskać każdą sytuacyę, czy to z »centry« czy to z dobrego podania piłki. Jeżeli gracz chce być dobrym środkowym, nie powinien się niczego obawiać, iść ostro na piłkę i przeszkadzać zawsze kopiącemu przeciwnikowi.

Środkowy powinien zwracać uwagę w dwóch kierunkach, na piłkę i na otaczających go graczy. Często się zdarza, że grający zwraca uwagę tylko na piłkę i nie wie

nic co się koło niego dzieje. Jest częstą wadą napastników, że nie umieją prowadzić piłki, nie patrząc ciągle na nią. Grający powinien zwracać baczną uwagę na otaczających graczy, by nie tracić sposobności i strzelić do bramki nim go ktoś odtrąci. Trącania nie powinien się obawiać żaden z grających, gdyż nie jest ujmą nawet upadek na ziemię. Jeżeli środkowemu nadarza się sposobność między obrońcami przecisnąć, niech się nie waha: często szybki »szpurt« i ostry »strzał« decyduje o bramce. Przedewszystkiem jednak... zimna krew.

„*Pomoc*“.

Najważniejszą częścią drużyny jest »pomoc«. Obowiązkiem jej jest nie tylko bronić własnej bramki przed atakiem ze strony przeciwnej, lecz również pomagać i wspierać swą linię ataku, gdy przeciwna partya odebrała piłkę własnej. Od pomocników wymaga się ogromnej znajomości techniki; dobrze oryentująca się pomoc nieraz przechyla szalę zwycięstwa na korzyść swej drużyny.

Każdy z pomocników ma dużą pracę i dlatego powinni oni najwięcej zaprawiać się w następujących kierunkach: Zatrzymywanie piłki z każdej pozycyi czyto nogą, czyto ciałem; szybki a wytrwały bieg; gra głową. Pomocnicy powinni stanowić dla drużyny drugą linię ataku, gdy własny atak pracuje, muszą zaś przeszkodzić każdej kombinacyi przeciwnika, powinni niejako przeczuć ją i zniszczyć. Pomocnik musi się szybko zdecydować gdzie należy piłkę podać, musi umieć prowadzić piłkę »wózkiem«, a nadewszystko wyzbyć się wszelkiego egotyzmu. Od pomocnika wymaga się nadewszystko, aby krótkiem i płaskiem podawaniem doprowadzał piłkę własnemu »napadowi«. Pomocnik musi pilnować swego przeciwnika wyprowadzać go z równowagi i zmuszać do popełniania błędów, wreszcie odebrać piłkę.

W trzech wypadkach może tylko pomocnik »strzelać« sam, oczywiście mocno: 1) gdy się znajduje w bliskości swej bramki w niebezpiecznej sytuacyi, 2) gdy ma kilku przeciwników koło siebie, 3) gdy mu się wreszcie nadarza sposobność »strzelenia« do bramki przeciwnika.

Pomocnik powinien odznaczać się dobrem odbieraniem piłki *(takling)*. Dodać należy że zdarza się często, że gracz kopiąc piłkę, podnosi ją wysoko w powietrze, zamiast płaskim, dolnym rzutem podać partnerowi.

Środkowy pomocnik powinien wspierać swą pracą skrajnych jak również i linię »obrony«.

Zwykle zadaniem pomocników jest ponadto wrzucanie piłki ręką z linii bocznej. Przy rzucaniu tem powinien pomocnik uważać gdzie i do kozo rzuca piłkę a zasadą w tym wypadku jest, by rzucać zawsze w kierunku przeciwnym od swojej bramki.

Jeżeli pomocnik ma koło siebie kilku przeciwników, i nie może piłki w żaden sposób podać wprzód, do linii swego »napadu«, może ją podać i obrońcy, który natychmiast długim rzutem przenieść powinien grę na drugą połowę boiska.

Każda z partyj grających posiada pewien system gry: zaraz też na początku powinien pomocnik bacznie zaobserwować ten system, aby tem łatwiej przeszkadzać przeciwnikowi. Tak na przykład są niektórzy napastnicy, którzy po otrzymaniu piłki podają ją natychmiast ku skrzydłom. W tym wypadku więc powinien pomocnik starać się o przecięcie linii którą piłka ma przejść do skrzydła.

Obowiązkiem wreszcie pomocników jest także wspierać swoją obronę w ten sposób, że gdy obrońca opuści swoje

stanowisko, prowadząc piłkę w przód, wtedy pomocnik winien zająć miejsce »obrońcy«.

Nieodzownem warunkiem dobrego pomocnika jest doskonała gra głową. Jeżeli bowiem pomocnik niema czasu na zatrzymanie piłki, wtedy musi ją odbić głową. Odbicie to jednak nie powinno być bezcelowe, skierowane musi być tam, gdzie się znajduje własny partner.

„*Obrona*".

Na obrońcę powinno się wybierać graczy wysokiego wzrostu, silnie fizycznie rozwiniętych, wprawdzie zdarza się widzieć obrońców szczupłych, zawsze jednak pierwszeństwo powinni mieć gracze o ciężkiej wadze, o ile posiadają potrzebną rzutkość i zimność. Obrońcy są bowiem ostatnim etapem ratunkowym bramki. Oni to powinni wstrzymać na swojej linii posuwający się atak przeciwnika. Jeżeli przeciwnicy mają do czynienia z lekko zbudowanymi obrońcami, bardzo im łatwo przyjdzie odtrącić ich na bok i stanąć pod bramką.

Gdy własna linia napadu prowadzi piłkę, wtenczas także i jeden z obrońców winien się posuwać naprzód, drugi jednak powinien pozostać nieco z tyłu na wszelki wypadek, gdyby atak niespodziewanie w tamtą zwrócił się stronę, w kierunku odwrotnym. Niektórzy stawiają za zasadę, że obrońca powinien użyć całej siły do kopnięcia piłki. Na to można zauważyć, że obrońca odznaczać się musi zmysłem kombinacyjnym i podawać o ile możności piłkę tam, gdzie niema przeciwników, nigdy jednak tak silnie, aby piłka padała pod nogi przeciwnych obrońców.

Jeżeli obrońca znajduje się w »ścisku« *(scrumage)* wtedy powinien myśleć tylko o tem, by odbić piłkę jak najdalej od bramki. Gdy jednak ma czas, powinien zawsze zatrzymać piłkę, rozejrzeć się po boisku i podać piłkę tam, gdzie jego partner na nią czeka. Umiejący dobrze kopać piłkę z powietrza *(volley-kick)* o ile posiadają rzut płaski, a daleki, górują nad innymi, nie posiadającymi tych cech.

Bardzo pożyteczną jest często wspólna kombinacya między obrońcą a pomocnikiem.

Najważniejszem zadaniem obrońcy jest: 1) bronić swej bramki, 2) dostarczać piłki swojemu »napadowi«.

Wyrobiło się zdanie, że obrońca nie powinien umieć dobrze biegać. Praktyka wskazuje, że nieraz przechodzi mu przebiedz bardzo szybko nawet połowę boiska, bądź to cofając się, bądź też spiesząc ku prowadzącemu piłkę skrzydłu.

Nawet słaby obrońca powinien dobrze umieć grać głową, gdyż zdarza się często, że uratować można bramkę tylko takiem, silnem odbiciem. Szczególnie przy »rzutach z rogu« ważny jest taki sposób gry i dlatego u drużyn angielskich widzimy obrońców zawsze rosłych, szczególnie starannie wybranych.

„*Bramkarz*".

Każdy miał może sposobność zauważyć, jak silniejsza drużyna przegrywała z powodu błędów lichego bramkarza a słabsza zawdzięczała zwycięstwo wyborowej grze na tym posterunku.

Żadne stanowisko w drużynie nie jest połączone z taką odpowiedzialnością osobistą jak bramkarza. Błędy w środku boiska zdarzają się często, ale rzadko pociągają za sobą złe następstwa, ponieważ szybko można je poprawić. Podobny błąd że strony bramkarza kończy się prawie zawsze stratą bramki.

Podobnie jak ganiony bywa jenerał, który doznał porażki wskutek błędów swych oficerów, tak samo potępia się często i bramkarza który w licznych przypadkach musiał przepuścić piłkę z powodu złej gry drużyny.

Z drugiej strony żaden czynnik nie czyni drużyny tak pewną zwycięstwa, jak przekonanie, że posiada za sobą pierwszorzędnego bramkarza. Każdy gracz wie wtedy, że jego trudy i ciężka praca nie będzie daremna, że »match« w połowie już wygrany nie będzie przegrany przez niezdatność jednostki.

Wybitni gracze stawiają dla bramkarza następujące wskazówki:

1) Nie powinien nigdy odbijać piłki nogą, gdy ma czas użyć rąk.

2) Gdy odrzuca piłkę, niechaj kopnie lub rzuci ją zawsze ku skrzydłom, a nigdy do środka.

3) Powinien unikać wszelkiej gry obliczonej na poklask.

4) Nie powinien oddalać się od bramki chyba tylko w największej potrzebie.

Te wskazówki nie potrzebują właściwie żadnego objaśnienia. Wspomnieć można, że specyalnie w razie deszczu gdy piłka jest mokra, bramkarz posługiwać się powinien wyłącznie rękami.

Przy »rzucie z rogu« powinien bramkarz stawać przy tym słupku bramkowym, który jest dalej odległy od rogu z którego rzut się wykonywa. W tej bowiem pozycyi ma on łatwiejszy przegląd sytuacyi, a w każdym przypadku łatwiej jest rzucić się wprzód i odbić piłkę, niż cofać się.

Przy »rzucie od bramki« powinien się starać piłkę kopać jak najniżej, zwłaszcza o ile jest wiatr. Gdy piłka idzie wysoko, to zwiewa ją wiatr, a nawet przy spokojnem powietrzu trudno jest napastnikom piłkę otrzymać.

Często słyszy się, że bramkarz nie potrzebuje treningu. Pogląd to fałszywy. Bezwątpienia nie potrzeba mu n. p. płuc »napastnika«, ale jest konieczne, aby był silny, zdrów i miał opanowane nerwy, a to właśnie uzyskuje się treningiem.

DRUKARNIA
CZASU